**Пояснительная записка к продукту проекта:**

**« Великий Шелковый путь»**

**1.Общая информация**

**Тема:** Мы делаем игру «Великий шелковый путь», в которой детально затрагиваем аспекты Древнего Хорезма (гончарное дело, узоры хорезмийской керамики, украшения, металлургическое производство). Проект рассчитан на 5-6 классы. Наш проект поможет учащимся узнать об этой древней культуре больше.

**Консультант:** Малиновская Мария Владимировна.

**Проектная группа:** Агаева Камилла, Морозова Алина, Чапайкина Виталина

(6 «Г»).

**Руководитель проекта:** Агаева Камилла.

**2. Описание продукта проекта**

**Продукт проекта** - это настольная игра.

**Новизна:** впервые создана игра по истории Древнего Хорезма. Археологические и исторические данные собраны, систематизированы, сгруппированы и объединены в виде игрового поля и карточек с информацией и заданиями.

Игровая форма подачи материала способствует лучшему запоминанию сложной информации, позволяет усилить интерес к теме. Командная игра способствует общению между детьми, взаимопониманию, развитию воли к победе.

**Предыстория к проекту «Великий Шелковый Путь»**

С давних времен по Великому Шелковому Пути везли разные пряности, шелка и другие товары. Одному купцу нужно перевезти шелк, а другому сумах (пряности). Они должны встретиться, ведь дорога одна. Но в истории всегда есть отрицательный герой или ситуация, которые не дают сделать то, что запланировал. Вот и у нас такая проблема. По дороге у купца, который вез шелк, произойдет несколько обстоятельств, которые, возможно, не дадут ему встретиться со вторым купцом. Ему (купцу с шелком) предстоит пройти через суровые горы, холодное море на пути к встрече с тем, который вез пряности. А второму путнику (с пряностями) повезет, у него будет выбор: пойти по долгой дороге или пойти по дороге с возвратом, но она будет короткой.

Основная задача: собрать как можно больше монет, прийти первым в пункт назначения и победить.

Встретятся ли путники на пути к победе?… покажет игра.

Решать вам - как поступить и какой путь выбрать. Удачи!!!

**Настольная игра** выполненная на жестком поле размером 86х61см. Общее изображение на поле игры максимально приближено к историческому и географическому изображению «Великого шелкового пути». Обозначены географические объекты: горы, моря, океаны, города. Ходы игры максимально приближены к реальному направлению и ходу Шелкового пути. В игре принимают участие две команды и ведущие. Оптимальное количество игроков в команде до 10 чел. Длительность игры: 20-30 мин.

Команды начинают игру с двух противоположных сторон поля и двигаются по направлению друг к другу. Задача команды: прийти первой на противоположную сторону и набрать максимальное количество баллов. По ходу игры команды получают информацию и потом отвечают на вопросы и продвигаются вперед. На пути их ждут препятствия, трудности и ловушка.

В игре имеется 4 раздела: библиотека, постройки (города), бонусный уровень, случай. По каждому разделу создано определенное количество карточек с вопросами, информацией и ответами. Каждая карточка оценивается в 1 балл.

**Раздел библиотека:** содержит 14 карточек. Игроки узнают информацию о Хорезме, что помогает им в дальнейшей игре. **Раздел** **города:** состоит из 7 карточек. Карточки содержат информацию о городах и их значении. **Раздел бонусный уровень:** состоит из 12 карточек. В карточках будут вопросы, на которые должны ответить игроки, вспомнив информацию из раздела библиотека. Если попался вопрос, на который игроки не знают ответа, они просят подсказку у ведущих. **Раздел случай:** Ответьте на вопрос, чтобы пройти дальше (9 карточек-вопросов). Это испытание на пути, для того, чтобы пройти - надо дать верный ответ. Если ответ не дан, то команда не делает ход и выполняет дополнительное задание от ведущих.

Так как игра выполнена на жесткой и прочной основе, она может использоваться неограниченное количество раз, на протяжении длительного времени. Имея небольшие размеры игрового поля, наш продукт достаточно компактный и не требует много места для хранения.

**Практическая значимость:** Одноклассники и учащиеся гимназии познакомятся с темой Древнего Хорезма с помощью игры «Великий шелковый путь».

Древний Хорезм интересен, уникален и загадочен, но, к сожалению, не изучается в рамках школьной программы. Некоторые ребята могут не знать об отдельных экспонатах и темах музея. С помощью нашей игры мы подробно расскажем об этой древней культуре. Отвечая на вопросы, игроки закрепят новые знания и будут знать о Древнем Хорезме, археологии и школьном музее больше.

**3. Предназначение продукта проекта**

Практическое применение игры «Великий шелковый путь»:

1. В рамках школьного археологического музея «Археологические памятники Евразии» при изучении экспозиции, посвященной Древнему Хорезму.
2. Как дополнительный материал и игровая форма обучения на уроках истории.
3. На спецкурсе по программе «Археология» и «История».

**4. Критерии оценивания продукта**

«5»: 1. Продукт сделан, учащиеся оставили хороший отзыв после игры.

 2. Учащиеся усвоили материал.

«4»: 1. Продукт сделан, учащиеся оставили нейтральный отзыв после игры.

 2. Учащиеся недостаточно усвоили материал.

«3»: 1.Продукт не доделан, учащиеся оставили отзыв, не делать такие игры.

 2. Учащиеся не заинтересовались.

«2»: Продукт не сделан. Учащиеся оставили отрицательный отзыв.

**Продукт получится**, если: учащиеся усвоили материал в процессе игры.

**Продукт не получился**, если: 1. Учащиеся не поняли, для чего была создана игра. 2. Не усвоили материал.